

LAS CASILLAS DEL TABLERO



SALIDA

Cada vez que pases o caigas sobre la casilla de SALIDA, cobra #2 de la Banca.



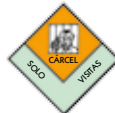
SUERTE

- Coge la carta de Suerte de arriba del montón, léela en voz alta y sigue las instrucciones.
- Devuelve las cartas usadas a la parte inferior del montón.



VE A LA CÁRCEL

¡Ve directamente a la cárcel! No pases por la casilla de SALIDA. No cobres los #2. Al comienzo de tu siguiente turno, paga #1 o utiliza la carta de *Quedas libre de la cárcel* si la tienes. Luego tira el dado y mueve como siempre. Puedes cobrar alquiler cuando estés en la cárcel.



SOLO VISITAS

¡Estás solo de visita si caes aquí en tu tirada!



PARKING GRATUITO

No hagas nada, solo tómate un descanso.

5. ¡Eso es todo! Ahora es el turno del siguiente jugador.

¡EL GANADOR!

1. Si no tienes suficiente dinero para pagar el alquiler, comprar una propiedad sobre la que caigas o pagar los gastos de una carta de Suerte, ¡estás en bancarrota! Y este es el final del juego.
2. Los otros jugadores cuentan su dinero, ¡y el jugador que tenga más dinero es el GANADOR!
3. ¿Hay un empate? ¡Cuenta cuánto valen tus propiedades y añádelas a tu riqueza!

¡JUEGO AVANZADO!

Una vez domines las reglas estándar, ¡intenta jugar de la siguiente manera para ver quién gana!

1. Si no tienes suficiente dinero para pagar el alquiler o los gastos de una carta de Suerte, completa la deuda con una de tus propiedades.
2. Si le debes dinero a otro jugador, tu propiedad se convierte en suya. Si le debes a la Banca, tu propiedad vuelve al mercado.
3. Si aún así no puedes pagar, entonces estás en bancarrota y el juego finaliza. ¡Todo el mundo cuenta su dinero para ver quién es el ganador!

Los nombres y logotipos de HASBRO GAMING y MONOPOLY, el diseño distintivo del tablero, las cuatro casillas de las esquinas, el nombre y el personaje de MR. MONOPOLY, así como cada uno de los elementos distintivos del tablero y piezas de juego, son marcas registradas de Hasbro para su juego de las operaciones inmobiliarias y equipo del juego. © 1935, 2013 Hasbro SA. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., Avda. dels Gremis, Parcela 28, Sector 13, 46394

Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251. Tel: (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante.

Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es



0913A6984-105



EDAD
5+
2-4
JUGADORES

◆ Emocionante Juego de las Propiedades Inmobiliarias ◆

MONOPOLY

JUNIOR

¡OBJETIVO DEL JUEGO!

- Recorrer el tablero a toda velocidad, comprar todas las propiedades en las que caigas, conseguir dinero y coger cartas de Suerte.
- Cuando un jugador se queda sin dinero, los otros cuentan el dinero que tienen.
- ¡El jugador que tenga más dinero es el ganador!

CONTENIDO

- 1 tablero
- 4 peones
- 20 cartas de Suerte
- 48 señales de "vendido"
- 90 billetes de #1
- 4 cartas de peón
- 1 dado



PELIGRO DE ASFIXIA - No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

**ES NECESARIO EL MONTAJE
POR PARTE DE UN ADULTO**

La primera vez que juegues

Separa las 48 señales de "vendido" de la hoja troquelada. Por favor desecha el resto de manera responsable.

¡PREPÁRALO!

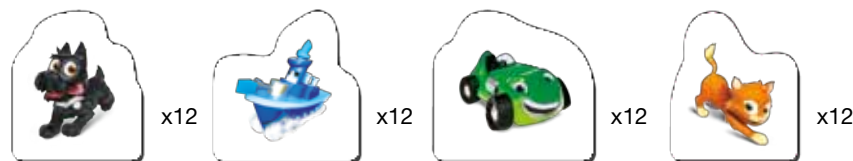
1. **Abre el tablero** y colócalo en el centro de los jugadores.
2. **Coge las cartas de Suerte y quita las 4 cartas de peón.**
No son para utilizarlas en el juego, ¡solo léelas y elige!

Las 4 cartas de peón



¿Quién serás?

3. **¡Coloca tu peón en la casilla de SALIDA!**
4. **Busca las 12 señales de "vendido"** que coincidan con tu peón y ponlas delante de ti.



5. **Baraja las 20 cartas de Suerte** y colócalas boca abajo sobre la casilla de Suerte del tablero.
6. **Se elige a un jugador para que sea el Banquero.** El Banquero se ocupa del dinero.

Es hora de repartir el dinero:

Juego de 2 jugadores: da a cada jugador ₡20
Juego de 3 jugadores: da a cada jugador ₡18
Juego de 4 jugadores: da a cada jugador ₡16



¡JUEGA!

Cómo ganar

Sé el jugador con más dinero cuando otro jugador caiga en bancarrota (porque no tenga dinero para pagar el alquiler, comprar las propiedades sobre las que cae, o pagar los gastos de una carta de Suerte).

Cómo jugar

1. **¡Empieza el jugador más joven!** El juego continúa hacia la izquierda.
2. **Tira el dado y mueve tu peón** ese número de casillas en el sentido de la flecha desde la casilla de SALIDA.
 - Mueve **siempre** hacia adelante, nunca hacia atrás.
 - **Cada vez** que pases o caigas en la casilla de SALIDA, ¡cobra ₡2!
3. **¿Dónde has caído?**



Lee la información sobre las diferentes casillas antes de empezar.
Si caes en:



UNA CASILLA SIN DUEÑO

Si no tiene dueño, ¡debes comprarla!

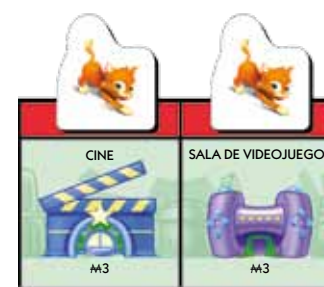
- Paga a la Banca la cantidad mostrada en la casilla.
- Coloca una de tus señales de "vendido" en la banda de color de la parte superior de la casilla ¡para que todos sepan que es tuya!



UNA CASILLA CON DUEÑO

Si la casilla es de otro jugador, págale el alquiler. El alquiler es la cantidad escrita en la casilla del tablero.

Si la casilla es tuya, no hagas nada.



UN PAR = ¡ALQUILER DOBLE!

Si un jugador es dueño de las dos propiedades del mismo color, ¡el alquiler es el doble de la cantidad mostrada en la casilla!

4. **¡Dale la vuelta para más información sobre las demás casillas del tablero y de cómo ganar!**